Sweet Mess
DER BACKWETTBEWERB
Regeln

10+ JAHRE

45-90 MINUTEN

1-4 SPIELER

Herzlich willkommen zum Sweet Mess-Backwettbewerb! Du und deine Konkurrenten habt hart gearbeitet, um hier zu stehen und der Konditormeister kann es nicht erwarten zu sehen, wie ihr mit seinen berühmten Rezepten zurechtkommt. Die Küche von Sweet Mess ist durch und durch chaotisch. Arbeite klüger und effizienter als deine Mitbewerber und du gewinnst vielleicht den Wettbewerb!

SPIELÜBERBLICK

Im Verlauf des Wettbewerbs sammelt ihr Zutaten aus Schalen, bereitet Rezepte vor und stellt sie fertig, um Auszeichnungen zu erhalten. Je mehr Rezepte ihr fertigstellt, desto kunstfertiger werdet und desto mehr Punkte erhaltet ihr. Für taktische Vorteile könnt ihr spezielle Küchenmaschinen und Goldene Taler nutzen. Und jetzt nichts wie ran ans Gebäck!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan (Tisch)

4 Tischkanten

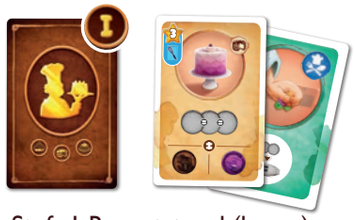
16 Schalen

91 Zutaten
13 pro Sorte
Streusel (gelb), Kirsche (rot), Schokolade (braun), Sahne (weiß), Wackelpudding (grün), Kandis (lila) und die Superzutat (bunt)

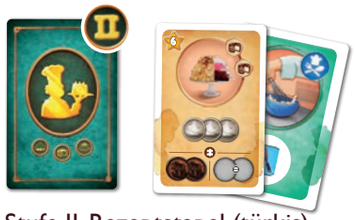
1 Kochmützen-Plättchen

24 aufbewahrte Zutaten
4 pro Sorte

4 Spielertableaus (Arbeitsflächen)
in 4 Spielerfarben



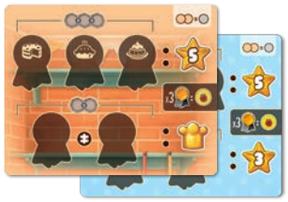
Stufe I-Rezeptstapel (braun)
24 Stufe I-Rezeptkarten
5 Stufe I-Ereigniskarten



Stufe II-Rezeptstapel (türkis)
24 Stufe II-Rezeptkarten
5 Stufe II-Ereigniskarten

6 Konditorkarten

24 Küchenmaschinenkarten

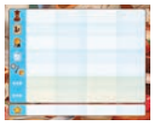


4 Auszeichnungsregale / 1 Soloregal

18 Auszeichnungen
6 pro Sorte

28 Goldene Taler
24 x 1er und 4 x 5er

1 Startspieler-/Stoppuhr-Marker



1 Wertungsblock

4 Reservierungsmarker

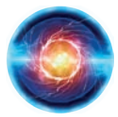
4 Aktionsmarker
in 4 Spielerfarben

MODULE

18 Arbeitsflächen-vorteil-Karten

4 Handmarker

SOLOMODUS



1 Kraftfeldmarker

2 Armplättchen

14 Botkarten

1 Chef-o-Tron-Tableau (Arbeitsfläche)

AUFBAU

1. Legt den Spielplan und die drei Tischkanten, wie rechts gezeigt, aus.
2. Legt vorerst die Schale mit der Superzutat beiseite.
3. Bildet einen gut gemischten Stapel aus den 15 Schalenplättchen. Gebt dabei acht, dass pro Sorte nicht weniger als 2 und mehr als 3 aufgedeckt sind. Wendet sie bei Bedarf.
4. Baut den Schalenbereich auf, indem ihr die 15 Schalen zufällig in einem Raster anordnet. Die zuvor beiseite gelegte Schale mit der Superzutat muss dabei einen der 4 mittleren Plätze belegen.
5. Bildet aus allen Zutaten, aufbewahrten Zutaten und Goldenen Talern einen allgemeinen Vorrat.
6. Legt Zutaten aus dem Vorrat wie folgt auf die Schalen:
   - Schalen, die zweimal vorkommen, erhalten 2 Zutaten dieser Sorte.
   - Schalen, die dreimal vorkommen, erhalten 1 Zutat dieser Sorte.
   - Die Superzutat-Schale erhält 1 Superzutat.
7. Legt das Kochmützen-Plättchen in die Nähe und legt je einen Goldenen Taler, wie gezeigt, in jeden Kasten.
8. Sortiert die Auszeichnungen nach Sorte in absteigender Reihenfolge in 3 Stapel. Die höchsten Werte liegen oben.
9. Mischt die Küchenmaschinenkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf ihren Platz auf dem Spielplan.
10. Mischt den braunen Stufe I-Rezeptstapel und legt die obersten 4 Karten entlang der unteren Reihe auf dem Spielplan aus. Startet auf dem Feld ganz rechts. Wiederholt diesen Vorgang dann mit dem türkisen Stufe II-Rezeptstapel auf der oberen Reihe des Spielplans.
    Hinweis: Solltet ihr beim Auffüllen der Auslage Ereigniskarten ziehen, legt sie beiseite. Sobald ihr mit dem Aufbau fertig seid, mischt ihr die beiseite gelegten Ereigniskarten zurück in ihre jeweiligen Stapel.
11. Der Spieler, der zuletzt etwas gebacken hat, erhält den Startspielermarker und beginnt.

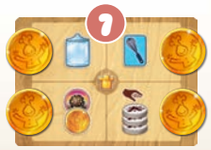
VARIANTE SUPER-TISCHKANTE

Aufbau

Tauscht die Kante gegenüber vom Spielplan mit der Super-Tischkante aus.

Spielablauf

Wenn ihr Reste von der Super-Tischkante nehmt, erhaltet ihr 1 Superzutat aus dem Vorrat, wenn das Symbol sichtbar ist *(s. Seite 5)*.



SPIELERAUFBAU

Jeder Spieler erhält von Folgendem jeweils 1 und verfährt damit wie angegeben:

1. Legt das **Spielertableau** vor euch ab. Das ist eure **Arbeitsfläche**.
2. Legt den **Reservierungsmarker** neben eure Arbeitsfläche.
3. Teilt die **Konditorkarten** zufällig aus. Legt sie neben eurer Arbeitsfläche mit beliebiger Seite nach oben ab *(s. Seite 6)*. Sie gilt für den Rest des Spiels.
4. Nehmt **1 Zutat, die auf eurer Konditorkarte angegeben ist** und legt sie in ein beliebiges Zutatenfeld eurer Arbeitsfläche *(s. unten)*.
5. Legt **1 Superzutat** in ein beliebiges Feld eurer Arbeitsfläche *(s. Seite 6)*.
6. Legt das **Auszeichnungsregal** rechts neben eure Arbeitsfläche.
7. Legt den **Aktionsmarker** *(s. Abb. rechts)* auf den mittleren Aktionskasten.
8. Verteilt zufällig **Küchenmaschinenkarten**. Legt eure Karte verdeckt links neben eure Arbeitsfläche *(s. Seite 5)*.

SPIELERTABLEAU (EURE ARBEITSFLÄCHE)

A **Zutatenfelder**: Jede Gruppe aus Zutatenfeldern auf eurer Arbeitsfläche hat Vorraussetzungen, die ihr erfüllen müsst.

(=) Hier können bis zu **4 identische** Zutaten abgelegt werden.

(✱) Hier können bis zu **4 verschiedene** Zutaten abgelegt werden.

(x2) Hier können 2 Gruppen aus **2 identischen** Zutaten abgelegt werden. Beide Paare müssen unterschiedlich sein (durch dieses Symbol ⇔ zwischen den beiden (x2)-Feldern angedeutet).

Wenn ihr Zutaten erhaltet, müsst ihr sie sofort regelkonform in die Zutatenfeldern einsortieren. **Sobald sie einsortiert worden sind, dürfen Zutaten nicht mehr neu angeordnet werden!** Könnt ihr eine Zutat nicht regelkonform einsortieren, dürft ihr sie nicht nehmen.
Hinweis: Alle Zutaten, die ihr nicht nehmen könnt, müssen in der Schale bleiben. Werft sie nicht ab.

B **Platz für Goldene Taler**: Ihr dürft bis zu 9 Goldene Taler besitzen. Die 5er-Taler entsprechen 5 Einzeltalern. Ihr dürft jederzeit wechseln.
Hinweis: Überzählige Goldene Taler verfallen.

C **Aktionskästen**: Wählt in eurem Zug mit eurem Aktionsmarker einen Kasten, um Aktionen auszuführen *(s. Seite 5)*.

D **Zugübersicht**:
- *Reserviert ein Rezept oder bereitet ein reserviertes Rezept vor*
- *Rückt Rezepte vor*
- *Erhaltet Auszeichnungen*

E **Platz für aufbewahrte Zutaten**: Ihr dürft hier bis zu 6 verschiedene aufbewahrte Zutaten lagern *(s. Seite 6)*.

F **Schritte auf der Arbeitsfläche**: Wenn ihr erstmalig ein Rezept unterhalb eines Schrittes ablegt, erhaltet ihr sofort den Bonus ⚡, der darüber abgebildet ist.
Hinweis: Ihr erhaltet den Bonus nicht, wenn ihr Rezepte vorrückt (s. Seite 7).

Das Spiel wird in Runden gespielt, bis das Spielende ausgelöst wird *(s. Seite 8)*. In jeder Runde führt jeder Spieler einen Zug durch, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.

DEIN SPIELZUG

Führe in deinem Zug Folgendes der Reihe nach aus:

1. **Wähle einen Aktionskasten** und führe 1 oder 2 Aktionen durch *(s. Seite 5)*.
2. **Reserviere ein Rezept** oder **bereite ein reserviertes Rezept vor** *(optional, s. Seite 6)*.
3. **Rücke** jedes Rezept unter deiner Arbeitsfläche 1 Schritt nach rechts **vor** *(s. Seite 7)*.
4. **Erhalte Auszeichnungen** *(optional, s. Seite 7)*.
5. **Ende des Zugs**: Fülle die Rezeptauslage auf, löse Ereignisse aus und nimm gegebenenfalls neue Küchenmaschinenkarten auf die Hand *(s. Seite 7)*.

1. AKTIONSKASTEN WÄHLEN

Rückt euren Aktionsmarker auf einen **anderen** Aktionskasten und führt dann eine der beiden Aktionen dieses Kastens aus. Danach könnt ihr einen Goldenen Taler ausgeben, um die andere Aktion in diesem Kasten auch noch auszuführen.

- *Ihr müsst euren Aktionsmarker weiterrücken. Ihr dürft Aktionen desselben Kastens nicht in 2 aufeinanderfolgenden Zügen durchführen.*
- *Ihr dürft eine der beiden Aktionen in einem Kasten ausführen und dann einen Goldenen Taler verwenden, den ihr durch die erste Aktion erhalten habt, um die zweite Aktion auch noch auszuführen.*

Dieses Symbol soll euch an die Kosten für beide Aktionen erinnern.

AKTIONEN

Nehmt Zutaten:
Nehmt bis zu 4 Zutaten aus einer einzelnen Schale und sortiert sie regelkonfom in den Zutatenfeldern ein *(s. Seite 4)*.

Zieht eine Küchenmaschine:
Zieht eine Küchenmaschinenkarte und legt sie verdeckt links von eurer Arbeitsfläche ab *(s. unten)*.

Vorrücken: Rückt jedes Rezept unter eurer Arbeitsfläche einen Schritt nach rechts vor.
Hinweis: Wenn ein Rezept unter Schritt 0 vorgerückt wird, stellt ihr es fertig (s. Seite 7).

Nehmt Reste: Wählt eine Tischkante und führt folgende Schritte aus:

1. Erhaltet einen Goldenen Taler aus dem Vorrat, wenn sein Symbol sichtbar (also nicht von einer Zutat bedeckt) ist.
2. Nehmt bis zu 3 Zutaten von dieser Tischkante und sortiert sie regelkonform auf eurer Arbeitsfläche ein *(s. Seite 4)*.

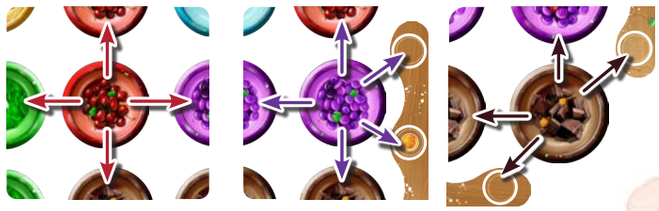
Rezept(e) vorbereiten: Bereitet 1 oder 2 Rezept(e) vor *(s. Seite 6)*.

- *Auf jeder Tischkante dürfen bis zu 3 Zutaten liegen: je 1 pro Feld.*
- *Ihr könnt diese Aktion wählen, um einen Goldenen Taler von einer Tischkante zu nehmen, auf der keine Zutaten liegen.*

KLECKEREI

Sobald ein Spieler die letzte Zutat aus einer Schale nimmt (egal, durch welchen Effekt), folgt sofort eine Kleckerei: Er fügt jeder orthogonal (also waagerecht oder senkrecht) benachbarten Schale je eine Zutat der ursprünglichen Sorte hinzu. In einer Schale können nicht mehr als 4 Zutaten liegen. Danach legt er eine Zutat auf jedes diagonal benachbarte, leere Feld einer Tischkante, aber nicht mehr als 1 Zutat pro Feld. Alle Ziele, die bereits voll sind, überspringt er. Nach der Kleckerei dreht er die nun leere Schale um.

- *Fangt bei der Kleckerei auf „12 Uhr" an (Richtung, in der die Rezeptauslage liegt) und fahrt im Uhrzeigersinn fort.*
- *Die Illustration jeder Schale gibt einen Hinweis darauf, welche Zutat auf der Rückseite abgebildet ist.*



Beispiele, wo Zutaten bei einer Kleckerei landen

Ersatzzutaten:

Sollte eine Zutat nicht mehr im Vorrat verfügbar sein, schaut auf das Diagramm und nutzt die nächste, verfügbare Zutat im Uhrzeigersinn als Ersatz.
Beispiel: *Du brauchst Kirschen, aber es gibt keine Kirschen mehr im Vorrat. Also nutzt du Wackelpudding. Wenn es auch diesen nicht gibt, nutzt du Kandis, usw.*

Kapazität von Schalen und Kanten

In jeder Schale haben maximal 4 Zutaten Platz, auf jedem Tischkanten-Feld maximal 1. Legt nicht mehr als diese Anzahl auf die entsprechenden Schalen/Felder.

KÜCHENMASCHINEN

Ihr dürft während eures Zuges so viele Küchenmaschinen aus eurer Hand spielen, wie ihr wollt. Wenn ihr eine Maschine spielt, wählt ihr einen ihrer Effekte aus. Legt die Karte danach offen auf den Ablagestapel. *Hinweis: Sollte der Küchenmaschinenstapel leer sein, mischt den Ablagestapel.*

Küchenmaschinen erhalten

Wenn ihr eine Küchenmaschine erhaltet, nehmt ihr sie **nicht** in eure Hand. Stattdessen legt ihr gerade erhaltene Küchenmaschinen verdeckt links neben eurer Arbeitsfläche ab. Erst am Ende eures Zuges nehmt ihr die Karten auf eure Hand.
Hinweis: Ihr dürft euch die verdeckten Küchenmaschinenkarten jederzeit anschauen.

Handkartenlimit

Solltet ihr am Ende eures Zuges mehr als 3 Karten auf eurer Hand haben, müsst ihr auf 3 reduzieren und die restlichen auf den Ablagestapel legen. Ihre Effekte werden nicht verwendet.

EIN REZEPT VORBEREITEN

Führt diese Schritte aus, um ein Rezept aus der Auslage vorzubereiten:

1. Gebt die auf dem Rezept abgebildeten Zutaten aus, indem ihr sie von eurer Arbeitsfläche in den Vorrat gebt.
2. Nehmt die Rezeptkarte aus der Auslage und legt sie auf ein beliebiges, leeres Feld unter der Arbeitsfläche.
3. Erhaltet sofort den darüber abgebildeten Bonus *(s. Seite 12)*.

- *Ignoriert alle Boni auf dem Rezept. Diese erhaltet ihr, sobald ihr das Rezept fertigstellt (s. Seite 7).*
- *Das Feld ganz rechts (0) gibt keinen Bonus. (Ihr könnt aber trotzdem dort ein Rezept ablegen.)*

SUPERZUTATEN

Diese Zutaten sind Joker: Sie können als Ersatz für jede andere Zutat eingesetzt werden. Ihr könnt eine Superzutat auf eurer Arbeitsfläche in jedem leeren Feld einsortieren. *Hinweis: Solltet ihr eine Superzutat erhalten und es sind keine mehr vorrätig, erhaltet ihr stattdessen eine andere verfügbare Zutat eurer Wahl.*

GRAUE ZUTATEN

Eine Gruppe aus grauen Zutaten auf einem Rezept muss mit **derselben** Zutatensorte erfüllt werden. Die gewählte Sorte muss eine **andere** sein als die, die auf dem Rezept abgebildet sind. Das Ungleich-Symbol soll euch daran erinnern.

Beispiel: *Für dieses Rezept benötigt ihr 1 Streusel, 1 Sahne und ein Set aus 3 gleichen Zutaten (bspw. 3 Kirschen).*
3 Streusel oder 3 Sahne dürfen nicht verwendet werden!

ZUTATEN AUFBEWAHREN

Wenn ihr diesen Effekt aktiviert, dürft ihr eine Zutat von eurer Arbeitsfläche abwerfen und eine entsprechende aufbewahrte Zutat aus dem Vorrat auf ihr vorgegebenes Feld auf eurer Arbeitsfläche legen. Die abgeworfene Zutat muss derselben Sorte angehören (oder eine Superzutat sein) wie die aufbewahrte Zutat.

- *Aufbewahrte Zutaten sind permanent. Sie werden nie abgeworfen.*
- *Ihr dürft nicht mehr als 1 aufbewahrte Zutat pro Sorte haben.*
- *Wenn ihr ein Rezept vorbereitet, könnt ihr eine aufbewahrte Zutat für eine der angeforderten Zutaten auf dem Rezept nutzen.*
- *Ihr dürft mehrere aufbewahrte Zutaten für dasselbe Rezept nutzen.*
- *Ihr dürft dieselbe aufbewahrte Zutat für mehrere Rezepte (auch im selben Zug) nutzen.*
- *Jede aufbewahrte Zutat ist bei Spielende 1 Siegpunkt wert.*

Beispiel: *Du kannst dieses Rezept vorbereiten, indem du 1 Streusel und 2 Schokolade von deiner Arbeitsfläche abgibst. Den Rest deckst du durch die aufbewahrten Zutaten ab.*

Wenn ihr ein Rezept mit diesem Symbol (also eines von ganz rechts) aus der Auslage vorbereitet oder reserviert, erhaltet ihr sofort einen Goldenen Taler.

2. REZEPTE RESERVIEREN

Ihr dürft entweder ein Rezept reservieren oder ein bereits zuvor reserviertes Rezept vorbereiten (aber nicht beides).

EIN REZEPT RESERVIEREN

Wenn ihr noch kein reserviertes Rezept habt, dürft ihr wie folgt eines reservieren:

1. Werft eine beliebige Küchenmaschine aus eurer Hand ab (ohne Effekt).
2. Nehmt ein Rezept aus der Auslage.
3. Legt es auf einen beliebigen, leeren Schritt unter der Arbeitsfläche.
4. Erhaltet sofort den dazugehörigen Bonus.
5. Legt euren Reservierungsmarker auf das reservierte Rezept.

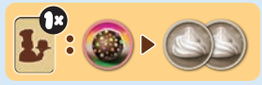
EIN RESERVIERTES REZEPT VORBEREITEN

Wenn ihr bereits ein reserviertes Rezept habt, dürft ihr es vorbereiten, indem ihr die benötigten Zutaten abgebt. Legt dann den Reservierungsmarker zurück in euren Vorrat.

KONDITORKARTEN

Während des Aufbaus müsst ihr euch für eine Seite der Konditorkarte entscheiden, die für das gesamte Spiel gilt. Bei der einen Seite dürft ihr eine bestimmte Zutatensorte anstelle einer anderen Basissorte bei der Vorbereitung eines Rezepts nutzen. ***Beispiel:*** *Dieser Konditor erlaubt es, Sahne als eine andere Zutat zu nutzen.*

Die andere Seite erlaubt euch, eine Superzutat anstelle von 2 bestimmten Zutaten bei der Vorbereitung eines Rezepts zu nutzen. ***Beispiel:*** *Dieser Konditor erlaubt es, eine Superzutat als 2 Sahne zu nutzen.*



- *Ihr dürft den Effekt eures Konditors einmal pro vorbereitetem Rezept nutzen (auch, wenn ihr ein reserviertes Rezept vorbereitet).*
- *Ihr dürft diese Effekte nicht nutzen, um Zutaten auf euren Arbeitsflächen zu tauschen oder hinzuzufügen. (Sie gelten nur für die Vorbereitung).*
- *Wenn ihr eine Superzutat als 2 Einheiten einer anderen Zutaten nutzt, dürft ihr sie nicht auf 2 Rezepte aufteilen – Überschuss verfällt.*
- *Ihr dürft für die Aktivierung dieses Effekts keine aufbewahrten Zutaten nutzen.*

3. REZEPTE VORRÜCKEN

Rückt jedes Rezept unter eurer Arbeitsfläche einen Schritt nach rechts vor. Wenn ein Rezept über Schritt 0 hinaus rückt, stellt ihr es sofort fertig *(s. unten)*.

Hinweis: Ihr erhaltet nicht den Bonus, wenn ihr eure Rezepte vorrückt. Den Bonus erhaltet ihr nur, wenn ihr ein Rezept unter eurer Arbeitsfläche ablegt.)

REZEPTE FERTIGSTELLEN

Legt fertige Rezepte offen bei eurer Arbeitsfläche ab. Zeigt das fertige Rezept einen Bonus (in dem blauen Banner unterhalb der Punkte), erhaltet ihr diesen sofort.

Hinweis: Ihr erhaltet die Siegpunkte auf jedem Rezept während der finalen Wertung (s. Seite 8).

Wenn auf einem Rezept euer Reservierungsmarker liegt und es über Schritt 0 hinaus gerückt wurde, entfernt diese Karte aus dem Spiel, ohne die abgebildeten Punkte oder Boni dafür zu erhalten. Legt den Reservierungsmarker dann in euren Vorrat.

4. AUSZEICHNUNGEN

Ihr könnt Auszeichnungen für fertige Rezepte erhalten. Jedes offen liegende, fertige Rezept kann dafür genutzt werden.

UNTERES AUSZEICHNUNGSREGAL

Um eine Auszeichnung auf das untere Regalbrett eures Auszeichnungsregals zu legen, braucht ihr 2 gleiche Rezeptsymbole auf euren offen liegenden, fertigen Rezeptkarten. Wendet die Karte, um anzuzeigen, dass ihr sie bereits für eine Auszeichnung verwendet habt. Nehmt die oberste Auszeichnung von der entsprechenden Rezeptart und legt sie auf ein leeres Feld des unteren Regalbretts. Jede Auszeichnung auf dem unteren Brett muss einer anderen Rezeptart angehören.

KOCHMÜTZEN-BONI

Legt ihr eine Auszeichnung auf das untere Regalbrett eures Auszeichnungsregals, wählt ihr sofort einen Kochmützen-Bonuskasten und erhaltet den abgebildeten Bonus. Wenn ein Goldener Taler in dem Kasten liegt, legt diesen in euren Vorrat. Das heißt, der erste Spieler, der den Kasten wählt, erhält zusätzlich einen Goldenen Taler.

OBERES AUSZEICHNUNGSREGAL

Um eine Auszeichnung auf das obere Regalbrett eures Auszeichnungsregals zu legen, braucht ihr 3 gleiche Rezeptsymbole auf euren offen liegenden, fertigen Rezeptkarten. Wendet die Karte, um anzuzeigen, dass ihr sie bereits für eine Auszeichnung verwendet habt. Nehmt die oberste Auszeichnung von der entsprechenden Rezeptart und legt sie auf ein passendes, leeres Feld des oberen Regalbretts. Bei der finalen Wertung erhaltet ihr 5 Siegpunkte pro Auszeichnung im oberen Regalbrett (zusätzlich zu den Punkten, die auf den Auszeichnungen selbst abgedruckt sind).

Rezeptarten kombinieren

Wenn ihr eine Auszeichnung beansprucht, dürft ihr 2 Rezeptsymbole als Ersatz für ein anderes Symbol verwenden (d.h. 2 beliebige ergeben 1 anderes).

Beispiele:

5. ENDE DES ZUGS

REZEPTE AUFFÜLLEN UND EREIGNISSE AUSLÖSEN

Führt am Ende eures Zugs diese Schritte durch:

1. Schiebt alle verbliebenen Rezepte nach rechts und füllt dabei gegebenenfalls leere Kartenplätze auf. Ergänzt danach alle leeren Plätze der Auslage mit offenen Rezepten vom entsprechenden Stapel auf.

EREIGNISKARTEN

Zieht ihr beim Auffüllen der Auslage eine Ereigniskarte, wird deren Effekt sofort ausgelöst. Entfernt sie danach aus dem Spiel (legt sie in die Schachtel). Wenn das Ereignis ausgeführt wurde, fahrt mit dem Auffüllen der Auslage fort *(s. Ereignisse auf Seite 12)*.

Hinweis: Sollte ein Rezeptkartenstapel leer sein, nutzt einfach Karten des anderen Stapels, um die Plätze aufzufüllen.

2. Nehmt alle verdeckten, neben eurer Arbeitsfläche liegenden Küchenmaschinenkarten auf die Hand *(s. Seite 5)*.

Hinweis: Wenn ihr mehr als 3 Küchenmaschinenkarten auf eurer Hand habt, reduziert auf 3 – ohne die Effekte zu nutzen.

Aufräumen der Arbeitsfläche

Wenn ihr alle Schritte in eurem Zug abgeschlossen habt, dürft ihr nicht länger benötigte Zutaten in den Vorrat geben.

SPIELENDE AUSLÖSEN

Sobald ein Spieler 3 Auszeichnungen erhalten hat, dreht ihr sofort den Startspielermarker auf die *Stoppuhr*-Seite. Beendet die aktuelle Runde, spielt noch 1 weitere und geht dann zur finalen Wertung über.

FINALE WERTUNG

Wertet Folgendes:

Siegpunkte, die auf all euren vorbereiteten und fertigen Rezepten abgedruckt sind.

Hinweis: Alle Rezeptkarten über und unter eurer Arbeitsfläche werden gewertet, auch die verdeckten. Reservierte Rezepte werden allerdings abgeworfen und geben keine Punkte.

Siegpunkte, die auf euren Auszeichnungen abgedruckt sind. Zusätzlich erhaltet ihr 5 Siegpunkte pro Auszeichnung auf dem oberen Regalbrett.

1 Siegpunkt pro aufbewahrter Zutat auf eurer Arbeitsfläche.

Zählt eure verbliebenen Zutaten, Goldenen Taler und Küchenmaschinenkarten zusammen. Teilt die Summe durch 3 (Rest verfällt) und erhaltet das Ergebnis als Siegpunkte.

3:1

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt den Wettbewerb!

Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten fertigen Stufe II-Rezeptkarten. Gibt es auch hier Gleichstand, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten fertigen Stufe I-Rezeptkarten. Sollte es immer noch Gleichstand geben, gewinnt der daran Beteiligte mit den meisten vorbereiteten Rezeptkarten. Andernfalls teilen die Beteiligten ihren Sieg.

HANDMARKER-MODUL

AUFBAU

Legt pro Spieler 1 Handmarker zwischen die 4 mittleren Schalen (also genau in die Mitte des Schalenbereichs). Nicht benötigte Handmarker bleiben in der Schachtel.

SPIELABLAUF

Immer, wenn ihr eine *Zutaten nehmen*- oder *Reste nehmen*-Aktion durchführt, müsst ihr zunächst euren Handmarker 1 oder 2 Felder orthogonal (also horizonal oder vertikal) weiterrücken. Führt danach die Aktion aus. Ihr dürft nur Zutaten aus einer Schale nehmen, die neben eurem Handmarker liegt. Um Reste zu nehmen, muss euer Handmarker neben einer an die gewünschte Tischkante angrenzenden Schale liegen.

- *Mehrere Handmarker dürfen auf demselben Feld liegen und besetzte Felder dürfen passiert werden.*
- *Bei einem Eckfeld dürft ihr Zutaten von einer der beiden Tischkanten (aber nicht von beiden) nehmen.*
- *Ihr dürft keine Reste nehmen, wenn euer Handmarker auf einem mittleren Feld liegt.*

Beispiel: *Von dieser Position aus könntest du die Zutaten von einer der 4 angrenzenden Schalen nehmen oder von einer der 2 an Schalen angrenzenden Tischkanten.*

ARBEITSFLÄCHEN-MODUL

AUFBAU

1. Mischt die Arbeitsflächenvorteil-Karten zusammen und bildet einen Stapel, bei dem die Zutatenseite nach oben zeigt.
2. Zieht 1 Karte und legt sie mit der Zutatenseite rechts neben den Stapel.
3. Zieht 1 weitere Karte und legt sie mit der Vorteilsseite rechts neben die zuvor ausgelegte Karte.

SPIELABLAUF

Wenn ihr am Ende eures Zuges genau die 4 Zutaten besitzt, die auf der linken und mittleren Arbeitsflächenvorteil-Karte abgebildet sind, erhaltet ihr sofort den Vorteil, der auf der rechten Karte angezeigt wird. Wendet dann die mittlere Karte, sodass der Vorteil zu sehen ist, und legt sie auf die rechte Karte. Legt schließlich die oberste Karte vom Stapel auf den mittleren Platz, mit der Zutat nach oben.

- *Alle benötigten Zutaten müssen sich in den Zutatenfeldern eurer Arbeitsfläche befinden (d.h. aufbewahrte Zutaten zählen nicht).*
- *Werft die Zutaten nicht ab. Ihr müsst sie nur besitzen.*
- *Superzutaten gelten nicht.*
- *Konditorkarteneffekte gelten nicht.*
- *Pro Zug erhaltet ihr nur 1 Arbeitsflächenvorteil.*
- *Sollte der Stapel leer sein, mischt die Karten unter dem rechten Stapel und bildet daraus einen neuen.*

SOLOMODUS

Du trittst gegen den Chef-o-Tron, einen auf Effizienz programmierten Konditorroboter, an. Seine Aktionen werden durch ein 14 Karten starkes Botdeck bestimmt. Der Chef-o-Tron hat eine eigene Arbeitsfläche, auf der er seine Zutaten lagert. Die beiden Arme des Chef-o-Trons bewegen sich an den 2 Seiten des Tisches entlang und werden durch die zuletzt gezogene Botkarte gesteuert. Wird ein Arm aktiviert, nimmt er immer alle Zutaten aus der vollsten Schale seiner gewählten Reihe. Der Chef-o-Tron nimmt dir nicht nur Zutaten weg, er wird auch häufig einen Spezialeffekt nutzen, der ihm nützt und dich behindert.
Nachdem er Zutaten genommen und mögliche Karteneffekte ausgeführt hat, versucht der Chef-o-Tron immer, ein Rezept aus der Auslage fertigzustellen. Wenn er damit Erfolg hat, versucht er damit direkt eine Auszeichnung zu erhalten. Das Spielende ist eingeläutet, sobald einer von euch – der Chef-o-Tron oder du – die 3. Auszeichnung erhalten hat, oder wenn das Botdeck leer ist. Und jetzt nichts wie ran ans Gebäck!

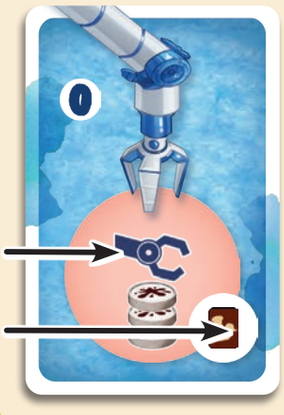
AUFBAU

Baue wie für ein Spiel zu zweit auf mit folgenden Anpassungen:

1. Lege einen Spielbereich für den Chef-o-Tron fest, indem du seine Arbeitsfläche und ein Auszeichnungsregal gut für dich erreichbar parat legst.
   Hinweis: Das Auszeichnungsregal des Chef-o-Tron befindet sich auf der Rückseite eines der normalen Auszeichnungsregale.
2. Bevor du die Rezeptstapel mischst, ziehe von jedem Stapel ein Ereignis (ohne es anzusehen) und lege es verdeckt neben den Spielbereich des Bots: Die Stufe I-Karte liegt auf der Stufe II-Karte.
3. Mische die 14 Botkarten und bilde daraus ein verdecktes Botdeck.
4. Lege den Startspieler- und den Kraftfeldmarker in den Spielbereich des Chef-o-Trons. Der Chef-o-Tron ist der Startspieler.
5. Lege den weißen Greifarm links neben den Tisch. Er zeigt auf die Schale mit der Superzutat.
6. Lege den blauen Löffelarm rechts neben den Tisch. Er zeigt auch auf die Schale mit der Superzutat.

CHEF-O-TRON ZUGÜBERSICHT

1. *Ziehe 1 Botkarte*
2. *Bewege/aktiviere den gezeigten Arm*
3. *Nimm Zutaten*
4. *Führe den Haupteffekt der Botkarte aus*
5. *Prüfe Zutatenkapazität*
6. *Bereite 1 Rezept vor / ziehe Ereignis*
7. *Beanspruche 1 Auszeichnung*



SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Normal
Ignoriere auf den Botkarten alle Haupt- oder Nebeneffekte, die sich auf rosa Hintergrund befinden (d. h. führe nur die auf weißem Hintergrund aus).

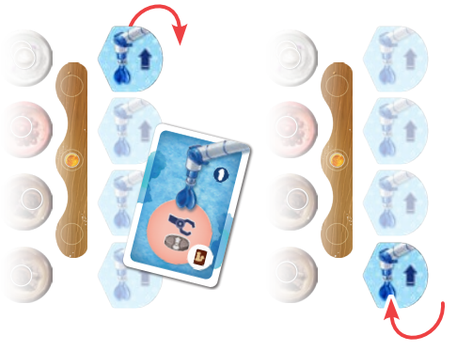
Schwer
Führe alle Effekte auf den Botkarten aus (auf weißem und rosa Hintergrund).

Hinweis: Wenn du zusätzliche Herausforderungen suchst, sieh dir die Varianten auf Seite 11 an.

ZUG DES CHEF-O-TRON

1. Ziehe die oberste Botkarte vom Deck und lege sie offen auf den Ablagestapel. Diese Karte bestimmt die Aktionen des Bots bis zu seinem nächsten Zug.

2. Die Karte zeigt an, welcher Arm wie viele Schritte bewegt werden soll – und zwar entweder hoch oder runter auf seiner Seite des Schalenbereichs. Befolge immer die Richtung des Pfeils, ggf. springe von ganz unten nach ganz oben oder umgekehrt. Der abgebildete Arm gilt als *aktiver Arm* bis eine andere Botkarte gezogen wird.



Hinweis: Die 2 Botkarten mit einer 0 bewegen die Arme nicht. Stattdessen wird er an seiner aktuellen Position aktiv.

3. Der Chef-o-Tron wählt die Schale mit den meisten Zutaten in der Reihe, auf die der aktive Arm zeigt. Sollten dafür mehrere infrage kommen, wählt er die Schale, die dem Arm am nächsten ist. Die genommenen Zutaten legt der Chef-o-Tron in seine Arbeitsfläche, dann kleckert er *(s. Seite 5)*.

4. Führe den Haupteffekt der Botkarte aus *(s. Seite 11)*. Sollte es nicht möglich sein, einen bestimmten Effekt auszuführen, erhält der Chef-o-Tron stattdessen 1 Goldenen Taler aus dem Vorrat *(s. Misslungene Effekte auf Seite 11)*.

5. Sollte der Chef-o-Tron jetzt mehr als 3 Einheiten einer bestimmten Zutatenart haben, tauscht er den Überschuss gegen dieselbe Anzahl Superzutaten aus dem Vorrat. Auf der Arbeitsfläche des Chef-o-Tron dürfen beliebig viele Superzutaten sein.

6. Führe den Nebeneffekt der Botkarte aus (in der unteren rechten Ecke). Normalerweise versucht er so, ein Rezept aus der Auslage vorzubereiten und fertigzustellen.

   - Sollte die Botkarte ein Rezept der Stufe I oder II zeigen, versucht der Chef-o-Tron, wenn möglich, ein Rezept der angezeigten Stufe vorzubereiten. Kann er kein Rezept der angezeigten Stufe vorbereiten, versucht er es stattdessen mit einem der anderen Stufe.
   - Sollte der Chef-o-Tron kein Rezept beider Stufen vorbereiten können, erhält er stattdessen 1 Goldenen Taler aus dem Vorrat *(s. Misslungene Effekte)*.
   - Von den Rezepten in der Auslage, die der Chef-o-Tron vorbereiten kann, wählt er jenes mit dem höchsten Punktewert (in der oberen linken Kartenecke).

     Hinweis: Sollten mehrere infrage kommen, wählt er basierend auf dem aktiven Arm (s. Auswahl-Gleichstand auflösen auf Seite 11).
   - Nimm das Rezept und lege es offen neben die Arbeitsfläche des Chef-o-Tron. Es gilt als fertig.
   - Sollte der Chef-o-Tron ein Rezept von ganz rechts vorbereiten, nimmt er natürlich auch den Goldenen Taler.
   - Immer, wenn der Chef-o-Tron ein Stufe I-Rezept fertigstellt, aber den angegebenen Bonus nicht erhalten kann, erhält er stattdessen 1 Goldenen Taler aus dem Vorrat *(s. Misslungene Effekte auf Seite 11)*.
   - Wenn er ein Rezept vorbereitet, nutzt der Chef-o-Tron möglichst viele aufbewahrte Zutaten und gibt Superzutaten nur aus, wenn es nicht anders geht.
   - Kommen mehrere Zutaten infrage, um die grauen Zutatenanforderungen zu erfüllen, wählt er basierend auf dem aktiven Arm *(s. Auswahl-Gleichstand auflösen)*.
   - Gib alle verwendeten Ressourcen von seiner Arbeitsfläche zurück in den Vorrat.

7. Prüfe die Rezeptsymbole auf den fertigen Rezepten des Chef-o-Tron. Wenn möglich, erhält er eine Auszeichnung. Wenn nicht, überspringe diesen Schritt.

   - Der Chef-o-Tron nutzt 3 gleiche Rezeptsymbole, um die entsprechende Auszeichnungsart auf das obere Regalbrett zu stellen.
   - Sollte der Chef-o-Tron keine Auszeichnung für das obere Brett bekommen, nutzt er 2 gleiche Rezeptsymbole, um die entsprechende Auszeichnungsart auf das untere Regalbrett zu stellen.

     Hinweis: Der Chef-o-Tron nimmt keine Kochmützenboni. Stattdessen erhält er 3 Siegpunkte pro Auszeichnung auf seinem unteren Regalbrett.
   - Immer, wenn der Chef-o-Tron keine Auszeichnung durch gleiche Rezeptsymbole erhalten kann, versucht er ungleiche Symbole mittels 2:1-Tauschkurs umzuwandeln *(s. Rezeptarten kombinieren auf Seite 7)*.
   - Sollten mehrere Auszeichnungen infrage kommen, nimmt der Chef-o-Tron diejenige davon mit dem höchsten Punktwert. Kommen weiterhin mehrere infrage, wählt er basierend auf dem aktiven Arm *(s. Auswahl-Gleichstand auflösen)*.

Beispiel: *Der weiße Greifarm ist aktiv und hat sich 1 Reihe nach unten bewegt. Hier gibt es 2 Schalen mit jeweils 3 Zutaten. Der Chef-o-Tron wählt die Schokoladenschale, da sie näher an seinem aktiven Arm ist. Er nimmt alle 3 Zutaten, fügt sie seiner Arbeitsfläche hinzu und kleckert dann.*

Beispiel: *Der Chef-o-Tron bereitet ein Stufe II-Rezept vor und stellt es fertig. Er gibt Kandis für die grauen Zutaten aus, da sein weißer Arm aktiv ist und Kandis näher am linken Rand der Arbeitsfläche ist.*

MISSLUNGENE EFFEKTE: GOLDENE TALER

Der Chef-o-Tron erhält immer Goldene Taler, wenn er Haupt- oder Nebeneffekte von Botkarten nicht ausführen kann -ODER- wennn er keinen Nutzen aus Ereignissen oder Belohnungen ziehen kann. Weil der Chef-o-Tron zum Beispiel keine Küchenmaschinenkarten erhalten oder nutzen kann, erhält er jedes Mal, wenn er eine ziehen würde, stattdessen einen Goldenen Taler. Die Arbeitsfläche des Chef-o-Tron kann beliebig viele Goldene Taler fassen. Jeder ist bei Spielende 1 Siegpunkt wert.

AUSWAHL-GLEICHSTAND AUFLÖSEN

Immer, wenn der Chef-o-Tron zwischen zwei oder mehr gleich guten Optionen wählen muss, entscheidet er basierend auf dem Arm, der auf der obersten Botkarte abgebildet ist. Ist der weiße Greifarm aktiv, wählt der Chef-o-Tron die Option am weitesten links, ist der blaue Löffelarm aktiv, wählt er die Option am weitesten rechts.

SPIELENDE AUSLÖSEN

Das Spielende wird eingeläutet, sobald einer von euch 3 Auszeichnungen erhalten hat. Wenn die aktuelle Runde fertig ist, spielt ihr eine zusätzliche Runde und dann folgt die finale Wertung. Ausnahme: Sollte das Botdeck leer sein, wird die aktuelle Runde beendet und du gehst sofort zur finalen Wertung über (ohne zusätzliche Runde). Das Spielende wird also früher eingeläutet.

HAUPTEFFEKTE DER BOTKARTEN

Wiederhole die Armbewegung und Schalenauswahl dieser Botkarte. Anstatt jedoch wieder Zutaten zu nehmen, lege das Kraftfeld auf die gewählte Schale. Das Kraftfeld unterbindet alle Aktionen und Effekte für die Schale, auf der es liegt (z.B. können weder du noch der Chef-o-Tron aus dieser Schale nehmen, sie ist nicht von Ereignissen betroffen, usw.). Sollte im Zuge einer Kleckerei eine Zutat in diese Schale gelangen, wird die Zutat stattdessen zurück in die Schale gelegt aus der sie kam, nachdem diese gewendet wurde.

Der Chef-o-Tron nimmt Reste. Er wählt die Tischkante mit den meisten Zutaten. Kommen mehrere infrage, nimmt er die, durch die er einen Goldenen Taler erhält. Kommen weiter mehrere infrage, nimmt er die, die im Uhrzeigersinn dem aktiven Arm am nächsten ist.

Entferne 1 Zutat deiner Wahl von deiner Arbeitsfläche und lege sie auf die des Chef-o-Tron.

Entferne 1 Superzutat von deiner Arbeitsfläche und lege sie auf die des Chef-o-Tron.

FINALE WERTUNG

Führe nach den normalen Regeln *(s. Seite 8)* die Wertung aus. Der Chef-o-Tron erhält jedoch 1 Siegpunkt für jeden seiner Goldenen Taler (anstatt sie mit den übrigen Zutaten zu werten), 5 Siegpunkte für jede Auszeichnung auf dem oberen Brett (wie normal) und 3 Siegpunkte für jede Auszeichnung auf dem unteren Brett.

À LA MODE: VARIANTEN

Du kannst diese Varianten nach Belieben kombinieren und im normalen oder schweren Schwierigkeitsgrad spielen.

- ***Voll Banane:*** In Schritt 5 seines Zuges (wenn er die Kapazitäten seiner Zutaten prüft), tauscht der Chef-o-Tron alle Zutaten, von denen er mehr als 2 hat, gegen dieselbe Anzahl Superzutat aus dem Vorrat aus.
- ***Knusprig:*** Der Chef-o-Tron erhält 2 Siegpunkte für jeden seiner Goldenen Taler bei Spielende.
- ***Kein Zuckerschlecken:*** Der Chef-o-Tron erhält 3 Siegpunkte für jeden seiner Goldenen Taler bei Spielende.
- ***Held vom Erdbeerfeld***: Wenn er eine Auszeichnung beansprucht, behandelt der Chef-o-Tron alle Rezeptarten als Joker.
- ***Küchen-Chaot:*** Spiele mit dem Arbeitsflächenvorteil-Modul (s. Seite 8). Der Chef-o-Tron spielt allerdings nur mit den 2 Zutaten auf der mittleren Karte. Hat er diese Zutaten auf seiner Arbeitsfläche, erhält er den Vorteil genau wie ein Spieler.

  Hinweis: Sollte der Chef-o-Tron den angezeigten Vorteil nicht erhalten können, erhält er stattdessen 1 Goldenen Taler (s. Misslungene Effekte).
- ***Mit 2 linken Händen:*** Spiele mit den Regeln des Handmarker-Moduls *(s. Seite 8)*.

  Hinweis: Dies hat keinen Effekt auf den Chef-o-Tron.

Der Chef-o-Tron wirft eine Zutat ganz links/ganz rechts von seiner Arbeitsfläche ab, die er noch nicht als aufbewahrte Zutat besitzt. Er wählt die Zutat basierend auf seinem aktiven Arm *(siehe Auswahl-Gleichstand auflösen)*. Dann legt er die aufbewahrte Zutat auf seine Arbeitsfläche.

Der Chef-o-Tron erhält 2 Superzutaten aus dem Vorrat.

NEBENEFFEKTE DER BOTKARTEN

Bereite 1 Rezept aus der Auslage vor und stelle es fertig, bevorzugt aus der angezeigten Stufe.

Führe die obere Karte des beiseite gelegten Ereignisstapels aus. Wirf die Karte dann ab (in die Schachtel).

AKTIONEN

Rezept(e) vorbereiten: Bereitet 1 oder 2 Rezept(e) vor *(s. Seite 6)*.

Zutaten nehmen: Nehmt bis zu 4 Zutaten aus einer einzelnen Schale *(s. Seite 5)*.

Zieht eine Küchenmaschinenkarte: Zieht 1 Karte und legt sie verdeckt links neben eure Arbeitsfläche.

Reste nehmen: Wählt 1 Tischkante und macht Folgendes:

1. Erhaltet 1 Goldenen Taler aus dem Vorrat, wenn das Symbol sichtbar (also nicht von einer Zutat bedeckt) ist.
2. Nehmt bis zu 3 Zutaten von dieser Tischkante *(s. Seite 5)*.

Vorrücken: Rückt jedes Rezept unter eurer Arbeitsfläche 1 Schritt nach rechts vor. *Hinweis: Rückt ein Rezept über Schritt 0 hinaus, stellt ihr es sofort fertig (s. Seite 7).*

SYMBOLE

Erhaltet 1 beliebige Zutat aus dem Vorrat (außer der Superzutat).

Erhaltet 1 Superzutat aus dem Vorrat.

Erhaltet 1 Goldenen Taler aus dem Vorrat.

Nehmt bis zu 2 Zutaten aus einer einzelnen Schale.

Nehmt je 1 Zutat aus 2 verschiedenen Schalen.

Nehmt bis zu 2 Restzutaten von 1 oder 2 beliebigen Tischkante(n).

Werft 1 Superzutat ab, um 2 beliebige Zutaten aus dem Vorrat zu erhalten.

Werft 1 Zutat beliebiger Sorte ab, um 2 Superzutaten aus dem Vorrat zu erhalten.

Bereitet 1 beliebiges, offenes Rezept aus der Auslage vor *(s. Seite 6)*.

Wenn ihr eine Auszeichnung erhaltet, könnt ihr 1 Goldenen Taler als 1 Joker-Rezeptsymbol ausgeben.

Werft eine Zutat ab und nehmt eine entsprechende aufbewahrte Zutat. Legt diese auf ihren Platz auf eurer Arbeitsfläche *(s. Seite 6)*.

I EREIGNISSE II

Wendet die Superzutat-Schale, damit sie die Seite mit der Superzutat zeigt (außer, diese ist bereits sichtbar). Legt 1 Superzutat auf jede orthogonal angrenzende Schale.
Hinweis: Wenn auf der Superzutat-Schale Zutaten liegen, legt sie nach dem Wenden darauf zurück.

Jeder Spieler erhält eine Küchenmaschine *(s. Seite 5)*.

Kleckert aus jeder Eckschale, ohne sie zu wenden *(s. Seite 5)*.
Hinweis: Fangt in der Ecke oben links an und macht im Uhrzeigersinn weiter. Entfernt keine Zutaten, die bereits auf den Eckschalen liegen.

Jeder Spieler erhält 1 Goldenen Taler aus dem Vorrat.

Legt 2 Zutaten auf jede leere Schale. Sie müssen zur Schalenart passen.
Hinweis: Fangt oben links an und arbeitet euch zeilenweise nach unten rechts.

Jeder Spieler rückt jedes seiner Rezepte unter der Arbeitsfläche je 1 Schritt vor *(s. Seite 7)*.

Jeder Spieler erhält 1 aufbewahrte Zutat *(s. Seite 6)*.

Jeder Spieler erhält 1 Superzutat aus dem Vorrat.

Legt 1 Kirsche, 1 Kandis und 1 Sahne aus dem Vorrat auf jede leere Schale. *Hinweis: Fangt oben links an und arbeitet euch zeilenweise nach unten rechts.*

Legt 1 Schokolade, 1 Wackelpudding und 1 Streusel aus dem Vorrat auf jede leere Schale. *Hinweis: Fangt oben links an und arbeitet euch zeilenweise nach unten rechts.*

Hinweis: Wenn bei einem Ereignis die Spielerreihenfolge eine Rolle spielt, beginnt beim Startspieler und fahrt im Uhrzeigersinn fort.

CREDITS

Spielidee
ZAX, YOMA, JONNY PAC

Grafik
YOMA, JAMES CHURCHILL

Grafikdesign
YOMA, 221B ESTUDIO, DANIEL CUNNINGHAM

Regeln
JONATHAN BOBAL
JONNY PAC

Layout der Regeln
JONATHAN BOBAL
221B ESTUDIO

Entwicklung
JONNY PAC, LASKAS
JOHN SHULTERS

Solomodus
CARSTEN BURAK
JONATHAN GILMOUR

Solo-Entwicklung
DAVID DIGBY
JONNY PAC

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung & Layout
LISA P. REITZ

Korrekturleser
HEIKE CHMIEL
MICHAEL EMRICH
UTE NEUBAUER-KREIBAUM

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure wundervolle Arbeit. Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen!

weitere Infos:
www.skellig-games.de

Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de

Diskutiert mit:
unser Discord-Server

Deutsche Version:
© 2023 Skellig Games GmbH
Verlag für Gesellschaftsspiele
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de

Fantasia Games Limited
26 Paparrigopoulou Street, Larnaca
6035, Cyprus.
©2023 Fantasia Games Limited.
Alle Rechte vorbehalten.
www.fantasiaboardgames.com

1. Auflage V. 06/23